



LED Foot 8 DMX

controlador DMX



manual de instrucciones

Musikhaus Thomann
Thomann GmbH
Hans-Thomann-Straße 1
96138 Burgebrach
Alemania
Teléfono: +49 (0) 9546 9223-0
Correo electrónico: info@thomann.de
Internet: www.thomann.de

06.08.2015, ID: 332335

Índice


th•mann
MUSIC IS OUR PASSION

1 Información general

Este manual de instrucciones contiene información importante sobre el funcionamiento seguro del equipo. Lea y siga los avisos de seguridad e instrucciones especificados. Guarde este manual de instrucciones para consultarlo cuando sea necesario. Asegúrese de que todas las personas que usan el equipo tienen acceso a este manual. En caso de revender el equipo, entregue el manual de instrucciones al nuevo usuario.

Nuestros productos están sujetos a un proceso de desarrollo continuo. Por lo tanto, están sujetos a cambios sin previo aviso.



1.1 Guía de información

Visite nuestro sitio web *www.thomann.de* para obtener más información detallada sobre nuestra gama de productos y servicios.

Download	En nuestro sitio web, le ofrecemos un enlace de descarga de este manual en formato PDF.
Búsqueda con palabras clave	Gracias a la herramienta de palabras clave integrada en la versión digital, encontrará la información deseada en cuestión de segundos.
Guía de ayuda e información en línea	Visite nuestro guía de ayuda e información en línea para obtener información detallada sobre conceptos técnicos base y específicos.
Asesoramiento personal	Para contactar con un especialista, consulte nuestro servicio de asesoramiento en línea.
Servicio técnico	Para resolver cualquier problema técnico o duda que se le plantee respecto a su producto, diríjase a nuestro servicio técnico.

1.2 Convenciones tipográficas

En el presente manual de usuario, se utilizan las siguientes convenciones tipográficas:

Rótulos

Los rótulos que se encuentran en el producto se identifican en el correspondiente manual con letras en cursiva y entre corchetes.

Ejemplo: regulador de *[VOLUME]*, tecla *[Mono]*.

Display

Los textos y valores que aparecen en el display de un equipo se identifican en el correspondiente manual con letras en cursiva y entre comillas.

Ejemplo: *"24ch"*, *"OFF"*.



Procedimientos

Los pasos a seguir de un procedimiento específico aparecen numerados de forma consecutiva. El efecto de la acción descrita se resalta gráficamente con una flecha y sangrando esa línea del texto.

Ejemplo:

1. Encienda el equipo.
2. Pulse *[Auto]*.
   ⇨ El equipo funciona en modo automático.
3. Apague el equipo.

Referencias cruzadas

Las referencias cruzadas se identifican gráficamente con una flecha e indicando el número de la página donde se encuentra la información. En la versión digital, las referencias cruzadas funcionan como enlaces directos que permiten acceder a la información referenciada con un clic del ratón.

Ejemplo: Ver *"Referencias cruzadas" en la página 8*

1.3 Símbolos y palabras de advertencia

En esta sección, se detallan los símbolos y palabras de advertencia que figuran en el presente manual de instrucciones.

Palabra de advertencia	Significado
¡PELIGRO!	Esta combinación de símbolo y palabra de advertencia indica una situación de peligro inminente que, si no se evita, provoca la muerte o lesiones graves.
¡AVISO!	Esta combinación de símbolo y palabra de advertencia indica una situación de peligro potencial que, si no se evita, puede provocar daños materiales y ambientales.

Señal de advertencia	Clase de peligro
⚠	Peligro en general.

2 Instrucciones de seguridad

Uso previsto

Este equipo ha sido diseñado para controlar lámparas tipo LED por medio del protocolo DMX. Utilice el equipo solamente para el uso previsto descrito en este manual de instrucciones. Cualquier otro uso y el incumplimiento de las condiciones de servicio se consideran usos inadecuados que pueden provocar daños personales y materiales. No se asume ninguna responsabilidad por daños ocasionados por uso inadecuado.

El equipo sólo puede ser utilizado por personas que tengan suficiente capacidad física, sensorial y mental, así como el respectivo conocimiento y experiencia. Otras personas sólo pueden utilizar el equipo bajo la supervisión o instrucción de una persona responsable de su seguridad.

Seguridad



¡PELIGRO!

Peligros para niños

Deseche todos los materiales de embalaje siguiendo las normas y reglamentaciones aplicables en el país. Mantenga las hojas de plástico y demás materiales fuera del alcance de los niños. ¡Peligro de asfixia!

Preste atención a que los niños no arranquen piezas pequeñas del equipo (por ejemplo botones de mando o similares). Los niños podrían tragar las piezas y asfixiarse.

Nunca deje a los niños solos utilizar equipos eléctricos.





¡AVISO!

Alimentación de corriente externa

La corriente es suministrada al equipo mediante una fuente de alimentación externa. Antes de conectar la fuente de alimentación externa, asegúrese de que los datos de tensión del equipo se correspondan con las especificaciones de la red local y si la toma de corriente de red dispone de un interruptor del circuito de fallos de conexión a tierra (FI). ¡Peligro de daños personales y/o materiales!

En caso de tormentas eléctricas o de uso ocasional, desconecte la fuente de alimentación externa desenchufando el conector del toma de corriente para prevenir descargas eléctricas o incendios.



¡AVISO!

Peligro de incendios

Procure no tapar el equipo ni las rejillas de ventilación del mismo. No sitúe el equipo cerca de fuentes de calor. Evite cualquier contacto con el fuego.



¡AVISO!

Condiciones de uso

El equipo sólo debe utilizarse en lugares cerrados. Para prevenir daños, evite la humedad y cualquier contacto del equipo con líquidos. Evite la luz solar directa, suciedad y vibraciones fuertes.



3 Características técnicas

Características específicas del equipo:

- Control de ocho lámparas LED, como máximo, vía DMX
- 16 escenas y 16 secuencias chase programables
- Ajuste rápido de efectos de colores por medio de potenciómetros
- Modos de funcionamiento:
  - manual
  - auto
  - control al ritmo de la música
- Protocolo MIDI integrado
- Todas las funciones controlables con interruptores de pie
- Diseño robusto, ideal para el uso en escenarios

4 Puesta en funcionamiento

Antes del primer uso, desembale y compruebe el producto cuidadosamente por daños. Guarde el embalaje original del equipo. Para proteger el equipo adecuadamente contra vibraciones, humedad y partículas de polvo durante el transporte y/o en almacén, utilice el embalaje original, o bien otros materiales de embalaje y transporte propios que aseguren la suficiente protección.

Se deben conectar todos los cables antes de encender el equipo. Para todas las conexiones de audio, se deben utilizar cables de alta calidad y lo más cortos posible.

Montaje

Este equipo ha sido diseñado para su uso situado en el suelo. Sitúe el equipo siempre en una superficie plana y antideslizante. Si es necesario, utilice una esterilla antideslizante.

Conectar el adaptador de red

Conecte la fuente de red suministrada con el terminal de 9-V en la cara posterior del equipo. A continuación, conecte el cable de red con la toma de corriente.

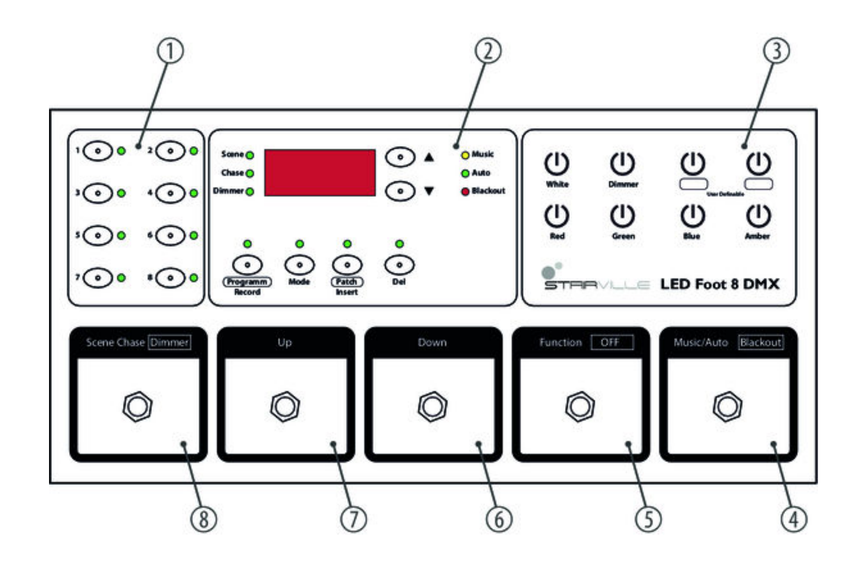


Arrancar el equipo

Conecte todos los cables y encienda el equipo por medio del interruptor principal en la cara posterior del mismo. El display muestra brevemente *"Load"* y el equipo está listo para funcionar.

5 Conexiones y elementos de mando

Vista de arriba



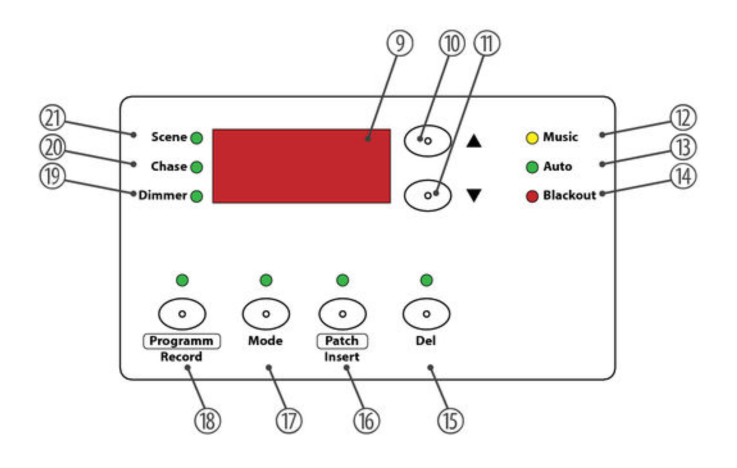


1	Grupo de teclas *[Fixture]* Teclas 1 a 8 para activar/desactivar los canales de control. Los LED de los canales activados se iluminan, los LED de los canales desactivados permanecen apagados.
2	Campo de controles Ver vista detallada "Campo de controles" (*"Campo de controles" en la página 20*).
3	Control de colores Ver vista detallada "Control de colores" (*"Control de colores" en la página 23*).
4	*[Music/Auto | Blackout]* Selector del modo de funcionamiento: Music, Auto, Blackout.
5	*[Function | OFF]* Interruptor para apagar la escena o secuencia chase en curso.
6	*[Down]* Interruptor para activar la siguiente escena o secuencia chase programada.

7	*[Up]* Interruptor para activar la escena o secuencia chase anterior.
8	*[Scene Chase | Dimmer]* Selector del modo de funcionamiento: Scene, Chase, Dimmer.



Campo de controles



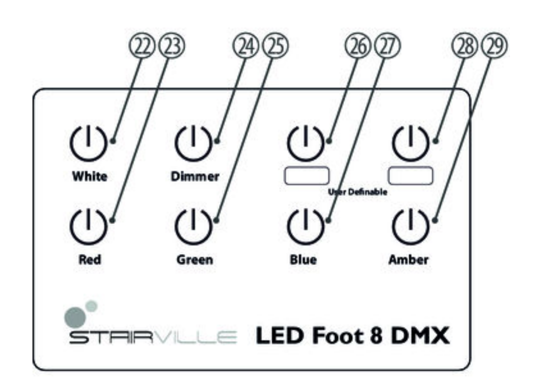
9	Display.
10	⮝ Botón para programar escenas o secuencias chase, aumenta el valor indicado por el factor 1.

11	▼ Botón para programar escenas o secuencias chase, disminuye el valor indicado por el factor 1.
12	*[Music]* Indicador tipo LED. En el modo de "Music", se ilumina de forma permanente..
13	*[Auto]* Indicador tipo LED. En el modo de "Auto", se ilumina de forma permanente..
14	*[Blackout]* Indicador tipo LED. En el modo de "Blackout", se ilumina de forma permanente.
15	*[Del]* Botón para eliminar escenas, pasos o secuencias chase programadas.
16	*[Patch | Insert]* Botón para asignar canales, así como insertar pasos en secuencias chase. El LED asignado se ilumina mientras el modo permanece activado.



17	*[Mode]* Selector del modo de funcionamiento "Scene" y "Chase" en el modo de programación. El LED asignado se ilumina mientras el modo permanece activado.
18	*[Program | Record]* Botón para activar el modo de programación. El LED asignado se ilumina mientras el modo permanece activado.
19	*[Dimmer]* Indicador tipo LED. En el modo de "Dimmer", se ilumina de forma permanente.
20	*[Chase]* Indicador tipo LED. En el modo de "Chase" y al programar una secuencia chase, se ilumina de forma permanente.
21	*[Scene]* Indicador tipo LED. En el modo de "Scene" y al programar una escena, se ilumina de forma permanente.

Control de colores

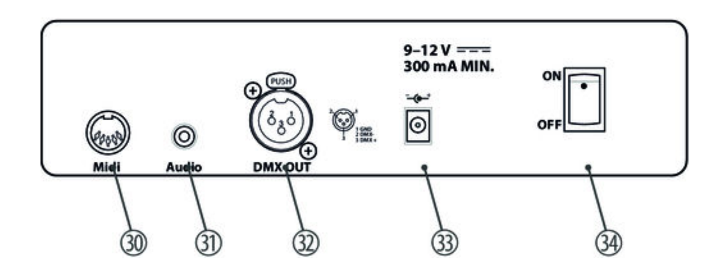


22	*[White]* Regulador de la intensidad de luz blanca.
23	*[Red]* Regulador de la intensidad de luz roja.



24	*[Dimmer]* Regulador del atenuador de luz.
25	*[Green]* Regulador de la intensidad de luz verde.
26	*[User Definable]* Regulador reservado para una función de libre asignación, por ejemplo shutter, estroboscopio, ….
27	*[Blue]* Regulador de la intensidad de luz azul.
28	*[User Definable]* Regulador reservado para una función de libre asignación, por ejemplo shutter, estroboscopio, ….
29	*[Amber]* Regulador de la intensidad de luz ámbar.

Cara posterior



30	*[MIDI]* Entrada MIDI
31	*[AUDIO]* Entrada tipo Cinch para la conexión de equipos de audio que se utilizan para el control al ritmo de la música.
32	*[DMX OUT]* Terminal de salida DMX con mecanismo de cierre.

33	Conexión de alimentación de 9 V.
34	*[OFF | ON]* Interruptor principal del equipo.

6 Conceptos básicos

Este capítulo contiene información básica sobre el protocolo DMX.

Transmisión de señales

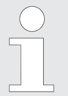
Las señales DMX se generan por medio de un controlador DMX y se las transmiten a través de un cable DMX a las unidades conectadas. Por cada conexión se dispone de 512 canales, como máximo, transmitiendo un valor de 0 a 255 a través de cada canal. Estos 512 canales forman un "universo DMX".

Cableado

Los dispositivos DMX se conectan en serie y con una unidad emisora que transmite los señales a los receptores conectados. No es de relevancia la disposición de los receptores en la cadena, pues cada unidad procesa los valores independientemente la una de la otra.

Para formar una conexión serie, conecte la entrada DMX del primer receptor con la salida DMX del controlador o la unidad maestra DMX, la salida del primer receptor con la entrada del segundo, etc.. En la salida del último receptor de la cadena DMX se conectará una resistencia (110 Ω, ¼ W).

110 Ω, ¼ W
DMX Out
C
DMX In
DMX Out
1
DMX In
DMX Out
2
DMX In
DMX Out
n



En una configuración con un cable más allá de los 300 m de longitud o que consiste en más de 32 unidades DMX, es imprescindible integrar un amplificador DMX adecuado.

Conversión de señales

El total de los canales disponibles para el procesamiento de los señales de control de movimientos, brillo, color, etc. de las unidades DMX varía según el modelo y el fabricante de que se trate. Por ello, puesto que todos los receptores de la configuración reciben todas las señales de la unidad emisora, es esencial asignar una dirección inicial a cada unidad DMX involucrada. A partir de esa dirección (entre 1 y 512), la unidad interpreta las señales entrantes y las convierte de acuerdo con la programación, es decir, la asignación de canales interna del equipo de que se trate.

Dentro de una configuración DMX es admisible asignar una misma dirección inicial a varias unidades involucradas. Esas unidades, en consecuencia funcionan completamente sincronizadas (movimientos, brillo, color, etc.).

Direccionamiento

Asignando las direcciones DMX, hay que tener en cuenta el algoritmo específico de la unidad: Según el modelo, el primer canal es el número 0 ó 1.

Fixture	Canales DMX
1	1…8
2	9…16
3	17…24



Fixture	Canales DMX
4	25…32
5	33…40
6	41…48
7	49…56
8	57…64

7 Manejo

7.1 Asignación de canales

Para asignar los canales DMX, proceda de la siguiente manera:

1. Mantenga pulsado el botón de *[Program | Record]* durante tres segundos.

⇨ Se ilumina el LED de *[Program | Record]*.

2. Pulse *[Mode]*.

⇨ Se ilumina el LED de *[Mode]*.

3. Mantenga pulsado el botón de *[Patch | Insert]* durante tres segundos.

⇨ Se ilumina el LED de *[Patch | Insert]*. Con ello, el equipo se encuentra en el modo de "asignación de canales".

4. Utilice las teclas de *[Fixture]* (1 a 8) para activar el canal de control deseado.

⇨ Se ilumina el LED del canal activado.

5. Seleccione la función deseada por medio de los reguladores de *[White]*, *[Red]*, *[Green]*, *[Blue]* y *[Amber]*.



6. Utilice los botones de ▲ y ▼ para asignar los canales DMX. Cuando el valor indicado aparece parpadeando, esto significa que la dirección está asignada ya en ese canal. En tal caso, especifique otra dirección o reasigne la dirección existente.

7. Repita los pasos 4 a 6 para asignar los demás canales de control.

8. Pulse brevemente *[Program | Record]* para guardar sus cambios.

   ⇨ Una vez guardados los cambios, todos los LED parpadean tres veces.

7.2 Escenas

Guardar escenas

1. Mantenga pulsado el botón de *[Program | Record]* durante tres segundos para cambiar al modo de programación.

   ⇨ Se ilumina el LED de *[Program | Record]*.

2. Utilice los botones de *[Fixture]* 1 a 8 para activar los canales que desea integrar en la escena.

   ⇨ Se iluminan los LED de los canales activados.

3. Utilice los reguladores de *[White]*, *[Red]*, *[Green]*, *[Blue]* y *[Amber]* para asignar los colores y los dos reguladores de libre asignación para ajustar la función activada.

4. Utilice los botones de ▲ y ▼ para seleccionar la ubicación en memoria (*"Sc.01"* … *"Sc. 16"*). Cuando el valor indicado aparece parpadeando, esto significa que la ubicación está ocupada. En tal caso, seleccione otra ubicación libre o proceda sobrescribiendo los datos existentes.

5. Pulse *[Program | Record]* para guardar la escena.

   ⇨ Una vez guardada la escena, todos los LED parpadean tres veces.

6. Repita los pasos 2 a 5 para guardar más escenas.

   Como máximo, se pueden memorizar 16 escenas en el equipo.

7. Para salir del modo de programación, mantenga pulsado el botón de *[Program | Record]* durante tres segundos.

   ⇨ Se apaga el LED de *[Program | Record]*.

Borrar escenas

1. Mantenga pulsado el botón de *[Program | Record]* durante tres segundos para cambiar al modo de programación.
   ⇨ Se ilumina el LED de *[Program | Record]*.
2. Utilice los botones de ▲ y ▼ para seleccionar la escena que desea eliminar de la memoria del equipo (*"Sc.01"* … *"Sc.16"*).
3. Para eliminar la escena, pulse *[Del]*.
   ⇨ Una vez eliminada la escena de la memoria, todos los LED parpadean tres veces.
4. Repita los pasos 2 y 3 para eliminar otras escenas más de la memoria del equipo.
5. Para salir del modo de programación, mantenga pulsado el botón de *[Program | Record]* durante tres segundos.
   ⇨ Se apaga el LED de *[Program | Record]*.



Cargar escenas

1. Pulse *[Scene Chase | Dimmer]*, hasta que se ilumina el LED de *[Scene]*.
2. Utilice los botones de *[Up]* y *[Down]* para activar una de las escenas de *"Sc.01"* … *"Sc.16"*.
3. Pulse brevemente *[Function | OFF]* para detener la escena en curso.

   Mantenga pulsado el botón de *[Music/Auto | Blackout]* para oscurecer todas las lámparas LED conectadas (función Blackout).

7.3 Secuencias chase

Guardar secuencias en memoria

1. Mantenga pulsado el botón de *[Program | Record]* durante tres segundos para cambiar al modo de programación.

   ⇨ Se ilumina el LED de *[Program | Record]*.

2. Pulse *[Mode]*.

   ⇨ Se iluminan los LED de *[Mode]* y *[Chase]*.

3. Utilice los botones de *[Fixture]* 1 a 8 para activar los canales que desea integrar en la secuencia.

   ⇨ Se iluminan los LED de los canales activados.

4. Utilice los reguladores de *[White]*, *[Red]*, *[Green]*, *[Blue]* y *[Amber]* para asignar los colores y los dos reguladores de libre asignación para ajustar la función activada.

5. Utilice los botones de ▲ y ▼ para selecciona la ubicación en memoria (*"CS.01"* … *"CS. 16"*). Cuando el valor indicado aparece parpadeando, esto significa que la ubicación está ocupada. En tal caso, seleccione otra ubicación libre o proceda sobrescribiendo los datos existentes.



6. Pulse *[Program | Record]* para guardar la secuencia.

   ⇨ Una vez guardada la secuencia, todos los LED parpadean tres veces.

7. Repita los pasos 3 a 6 para guardar más secuencias.

   Como máximo, se pueden memorizar 16 secuencias en el equipo. Cada secuencia puede constar de un máximo de 99 pasos individuales.

8. Para salir del modo de programación, mantenga pulsado el botón de *[Program | Record]* durante tres segundos.

   ⇨ Se apaga el LED de *[Program | Record]*.

Insertar pasos en secuencias

1. Mantenga pulsado el botón de *[Program | Record]* durante tres segundos para cambiar al modo de programación.

   ⇨ Se ilumina el LED de *[Program | Record]*.

2. Pulse *[Mode]*.

   ⇨ Se iluminan los LED de *[Mode]* y *[Chase]*.

3. Utilice los botones de ▲ y ▼ para seleccionar la secuencia a la que desea añadir otro paso individual (*"CS.01"* … *"CS.16"*).

4. Pulse *[Patch | Insert]*.

   ⇨ El LED de *[Patch | Insert]* aparece parpadeando.

5. Utilice los botones de ▲ y ▼ para seleccionar la ubicación en memoria (*"sT01"* … *"sT99"*). Cuando el valor indicado aparece parpadeando, esto significa que la ubicación está ocupada. En tal caso, seleccione otra ubicación libre o proceda sobrescribiendo los datos existentes.

6. Utilice los botones de *[Fixture]* 1 a 8 para activar los canales que desea integrar en el paso de la secuencia.

   ⇨ Se iluminan los LED de los canales activados.

7. Utilice los reguladores de *[White]*, *[Red]*, *[Green]*, *[Blue]* y *[Amber]* para asignar los colores y los dos reguladores de libre asignación para ajustar la función activada.

8. Pulse *[Program | Record]* para guardar el nuevo paso.

   ⇨ Una vez guardado el nuevo paso, todos los LED parpadean tres veces.

9. Para insertar otros pasos más en la secuencia, repita los pasos 4 a 8 (como máximo, 99).

10. Para salir del modo de programación, mantenga pulsado el botón de *[Program | Record]* durante tres segundos.

    ⇨ Se apaga el LED de *[Program | Record]*.

Eliminar pasos individuales de la secuencia

1. Mantenga pulsado el botón de *[Program | Record]* durante tres segundos para cambiar al modo de programación.

   ⇨ Se ilumina el LED de *[Program | Record]*.

2. Pulse *[Mode]*.

   ⇨ Se iluminan los LED de *[Mode]* y *[Chase]*.

3. Utilice los botones de ▲ y ▼ para seleccionar la secuencia de la que desea eliminar un paso individual (*"CS.01"* … *"CS.16"*).

4. Pulse *[Patch | Insert]*.

   ⇨ El LED de *[Patch | Insert]* aparece parpadeando.

5. Utilice los botones de ▲ y ▼ para marcar el paso individual (*"sT01"* … *"sT99"*).

6. Para eliminar el paso, pulse *[Del]*.

   ⇨ Una vez eliminado el paso individual, todos los LED parpadean tres veces.

7. Repita los pasos 4 y 6 para eliminar otros pasos individuales más de la escena.



8. Para salir del modo de programación, mantenga pulsado el botón de *[Program | Record]* durante tres segundos.

   ⇨ Se apaga el LED de *[Program | Record]*.

Eliminar secuencias

1. Mantenga pulsado el botón de *[Program | Record]* durante tres segundos para cambiar al modo de programación.

   ⇨ Se ilumina el LED de *[Program | Record]*.

2. Utilice los botones de ▲ y ▼ para seleccionar la secuencia que desea eliminar de la memoria del equipo (*"Sc.01"* … *"Sc.16"*).
3. Para eliminar la secuencia de la memoria, mantenga pulsado el botón de *[Del]* durante tres segundos.

   ⇨ Una vez eliminada la secuencia de la memoria, todos los LED parpadean tres veces.

4. Repita los pasos 2 y 3 para eliminar otras secuencias más de la memoria del equipo.
5. Para salir del modo de programación, mantenga pulsado el botón de *[Program | Record]* durante tres segundos.

   ⇨ Se apaga el LED de *[Program | Record]*.

Cargar secuencias

1. Pulse *[Scene Chase | Dimmer]*, hasta que se ilumina el LED de *[Chase]*.
2. Utilice los botones de *[Up]* y *[Down]* para activar una de las secuencias de *"CS.01"* … *"CS. 16"*.

   Pulse *[Music/Auto | Blackout]* para activar y programar los modos de "Music" y "Auto":

   Seleccione el modo de "Music“ (LED *[Music]* iluminado), pulse *[Function | OFF]* y ajuste la sensibilidad del micrófono integrado por medio de los botones de *[Up]* y *[Down]* en un rango de *"S000"* … *"S100"*. El valor aplica de forma inmediata.

   Seleccione el modo de "Auto" (LED *[Auto]* iluminado), pulse *[Function | OFF]* y ajuste la velocidad de los programas automáticos por medio de los botones de *[Up]* y *[Down]* en un rango de *"Sp.01"* … *"Sp.12"*. El valor aplica de forma inmediata.
3. Pulse brevemente *[Function | OFF]* para detener la secuencia en curso.

   Mantenga pulsado el botón de *[Music/Auto | Blackout]* para oscurecer todas las lámparas LED conectadas (función Blackout).



7.4 Dimmer

1. Mantenga pulsado el botón de *[Scene Chase | Dimmer]* durante dos segundos, aproximadamente, para cambiar al modo de atenuación.

   ⇨ Se ilumina el LED de *[Dimmer]*.

2. Utilice los botones de *[Up]* y *[Down]* para ajustar la atenuación en un rango de *"dI. 00"* … *"dI.FL"*.

   Cada vez que se accione el botón, se aumenta/disminuye el valor en 1. Para aumentar/disminuir el valor de forma rápida, mantenga pulsado el botón.

3. Pulse brevemente *[Scene Chase | Dimmer]* para cambiar al modo de "Chase".

7.5 Modo control al ritmo de la música, modo automático

En el modo de "Chase", se dispone de los dos sub-modos de control al ritmo de la música y modo automático.

1. Pulse *[Scene Chase | Dimmer]*, hasta que se ilumina el LED de *[Chase]*.

2. Pulse *[Music/Auto | Blackout]* para cambiar entre los modos de "Music" y "Auto".

   Seleccione el modo de "Music" (LED *[Music]* iluminado), pulse *[Function | OFF]* y ajuste la sensibilidad del micrófono integrado por medio de los botones de *[Up]* y *[Down]* en un rango de *"S000"* … *"S100"*. El valor aplica de forma inmediata.

   Seleccione el modo de "Auto" (LED *[Auto]* iluminado), pulse *[Function | OFF]* y ajuste la velocidad de los programas automáticos por medio de los botones de *[Up]* y *[Down]* en un rango de *"Sp.01"* … *"Sp.12"*. El valor aplica de forma inmediata.

   Manteniendo accionado el botón para unos dos segundos, se activa el modo de "Blackout" y se oscurecen las lámparas LED conectadas.

   ⇨ Se ilumina el LED del modo activado.

3. Pulse brevemente *[Scene Chase | Dimmer]* para cambiar al modo de "Chase".



7.6 Control MIDI

Asignación MIDI, canal 1

Comando MIDI	Nota MIDI	Función
Scene num	01…16	0x00 0x7f
Chase num	17…32	0x00 0x7f
Chase mode	33	0x00 0x01
Music Sensitivity	34	0x00 0x64
Chase Speed	35	0x00 0x0c
Chase Fade	36	0x00 0x64
Dimmer	37	0x00 0x64
Blackout	126	0x00 0x01

8 Datos técnicos

Alimentación de tensión	9 V ⎓ (DC)
Dimensiones (ancho × prof. × altura)	375 mm × 188 mm × 88 mm
Peso	1,8 kg

9 Cables y conectores

Introducción

En este capítulo, se describen los cables y conectores requeridos para establecer las conexiones adecuadas entre los equipos involucrados en su instalación de iluminación.

Tenga en cuenta que, particularmente en el ámbito de "sonido & iluminación", es imprescindible respetar minuciosamente esta información ya que en muchas ocasiones la mera posibilidad de enchufar entre sí dos conectores macho y hembra no necesariamente significa que el cable utilizado sea el adecuado, con la consecuencia de que la instalación no funciona y hasta dañar, por ejemplo, el controlador DMX, o causar cortocircuitos eléctricos.

Conexiones DMX

El equipo ofrece un conector hembra XLR de tres polos que funciona como salida DMX. Las señales DMX de entrada se transmiten a través de un conector macho XLR de tres polos. La ilustración y la tabla muestran la asignación de los pins de un acoplador adecuado.



1	Masa
2	Datos DMX (–)
3	Datos DMX (+)

Terminales Cinch



La siguiente ilustración y la tabla muestran la asignación de los pins de un conector tipo Cinch.

1	señal
2	masa

10 Protección del medio ambiente

Reciclaje de los materiales de embalaje



El embalaje no contiene ningún tipo de material que requiera un tratamiento especial.

Deseche todos los materiales de embalaje siguiendo las normas y reglamentaciones aplicables del país de que se trate.

No tire los materiales a la basura doméstica sino entréguelos en un centro de reciclaje autorizado. Respete los rótulos y avisos que se encuentran en el embalaje.

Reciclaje del producto



Este equipo es sujeto a la Directiva Europea sobre el tratamiento de residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (RAEE). ¡No echar a la basura deoméstica!

Entregue el producto y sus componentes en un centro de reciclaje autorizado. Respete todas las normas y reglamentaciones aplicables del país de que se trate. En caso de dudas, contacte con las autoridades responsables.



